



ESPAÑA

(18) ES	(19) Y	(20) NUMERO 275795
(21)	(22)	FECHA DE PRESENTACION

MODELO DE UTILIDAD 16 MAR, 1984

(23) PRIORIDADES	(24) NUMERO	(25) FECHA	(26) PAIS
------------------	-------------	------------	-----------

(27) FECHA DE PUBLICIDAD	(28) CLASIFICACION INTERNACIONAL A63F 3/00
--------------------------	---

(29) TITULO DE LA INVENCION

" JUEGO DIDACTICO "

(30) SOLICITANTE (S)

EDICIONES DIDASCALIA, S.A.

DOMICILIO DEL SOLICITANTE

MADRID.- Parque de la Colina, Bloque, 3.

(31) INVENTOR (ES)

D. FELIPE SEGOVIA OLMOS.

(32) TITULAR (S)

EDICIONES DIDASCALIA, S.A.

(33) REPRESENTANTE

JOSE PONS TORRES.

La presente solicitud de Modelo de Utilidad se refiere, como su título indica, a un JUEGO DIDACTICO de diseño completamente nuevo tanto en España como en el extranjero que presenta importantes ventajas sobre cuantos juegos del mismo tipo pueden encontrarse hoy en día en el mercado, tanto por su sencillez como por la comodidad de aprendizaje elemental que proporciona,

La edad preescolar constituye una etapa especialmente delicada en la formación de un niño, pues es en ella en la que se produce el paso de la mera diversión al aprendizaje, hasta entonces el niño no ha hecho otra cosa que jugar y entretenerse a su libre albedrío; y ahora va a empezar una etapa en la que se le empiezan a enseñar cosas concretas.

El estudio es en general menos placentero que la mera diversión, por lo que es fácil que el paso de una etapa a otra provoque en el niño animadversión contra el estudio.

Es por tanto de la mayor importancia lograr que el paso de una actividad a la otra resulte lo menos brusco posible, a fin de evitar traumas al niño, y para ello nada mejor que efectuar un solapamiento entre ambas actividades, de modo que los primeros aprendizajes se logren mediante juegos destinados al efecto.

Los ejercicios con tonalidades cromáticas

divierten a los niños. Con fichas y tonos pueden crear libremente, siguiendo su inspiración. El niño se ve obligado a tomar iniciativas y decisiones.

30 En el caso de las matemáticas la experiencia demuestra que es especialmente fácil crear aversión a los niños ya durante sus primeros contactos con ellas, lo que es debido a que se trata de una ciencia abstracta. Las primeras actividades de los niños son siempre concretas: se realizan con utensilios y juguetes reales, que además son
35 en muchos casos reproducciones a tamaño reducido de objetos de uso común en la vida real. Sin embargo con las matemáticas el niño toma por primera vez contacto con algo que no es tangible, algo cuya utilidad puede no apreciarse. Así simple vista; de hecho el niño no la apreciará a menos que el
40 educador enfoque el inicio a las matemáticas con especial cuidado y valiéndose de los medios adecuados.

45 El juego objeto de la presente solicitud permite iniciar a los niños en el campo de las matemáticas elementales sin que exista peligro alguno de crear animadversión, pues permite realizar diversas operaciones combinando entre sí piezas de distintas formas y tonalidades cromáticas convirtiendo el aprendizaje en un juego entretenido.

50 El juego permite la experimentación de diversas posibilidades matemáticas, entre las que son de

destacar las siguientes:

- Alineamiento direccional.
- Sucesiones.
- Introduccion a la teoría de conjuntos.
- Suma, resta e iniciación a la multipli-
cación.
- Construcción del sistema de numeración
decimal.
- Introducción al cálculo con números --
fraccionarios.
- Sistemas posicionales de numeración.
- Números positivos y negativos.

En el aspecto educativo general el juego
cumple los siguientes objetivos:

- a) Desafía a los niños a pensar con inde-
pendencia y a obrar consecuentemente.
- b) Mediante el juego y una actividad orga-
nizada, el niño experimenta relaciones y
circunstancias matemáticas. La estructura
del juego permite que las operaciones ma-
temáticas pueden ser efectuadas directa--
mente.
- c) Gracias a este aprendizaje activo (cons-
truir, descomponer, reorganizar, etc.) se
evita que el niño se quede con ideas in--

exactas.

80 d) Si está trabajando correctamente puede experimentar al mismo tiempo con los ojos y las manos. La atención se concentra --- siempre en lo que cada niño produce o busca a lo largo de su aprendizaje. Los tonos cromáticos y formas de las piezas y las posibilidades que se dan para construir, incitan a descubrir nuevas formas de representar los conocimientos adquiridos.

85 El juego consiste en una serie de fichas cuya forma permite ensamblar entre sí unas con otras en la cantidad que se desee. Existen además unas rejillas planas en las que pueden asimismo ensamblarse las fichas.

90 En la hoja única de planos que se adjunta se muestra con suficiente detalle una de las posibles realizaciones prácticas del modelo, a título de mero ejemplo y por consiguiente sin carácter limitativo alguno.

95 La Figura 1 muestra en perspectiva un elemento sencillo suelto.

En la Figura 2 se representa un elemento múltiple, constituido por cinco elementos sencillos unidos.

100 La Figura 3 muestra una rejilla, acoplable a otras iguales a ella, donde pueden insertarse los ele

mentos.

Finalmente, la Figura 4 representa una -
tapa que puede encajar tanto en la rejilla como en los ele-
mentos múltiples o sencillos, y que puede emplearse para -
"terminar" los números formados, para construir figuras so-
bre rejillas, etc.

El modelo es realizable en diversas for-
mas y con los materiales adecuados, siendo susceptible de
experimentar modificaciones de detalle siempre y cuando no
se alteren sus características esenciales.

- N O T A -

Los puntos de innovación que constituyen
el objeto de la presente solicitud de Modelo de Utilidad en
España por veinte años son los siguientes:

R E I V I N D I C A C I O N E S

1a) JUEGO DIDACTICO, caracterizado por -
consistir en una serie de piezas de la misma forma y de dis-
tintas tonalidades cromáticas acoplables entre sí merced a
su forma.

2a) JUEGO DIDACTICO, según reivindicación
anterior, caracterizado por disponer de piezas múltiples de
longitud cinco veces mayor que la de las citadas en la rei-
vindicación primera.

3a) JUEGO DIDACTICO, según reivindica---
ciones anteriores, caracterizado por comprender rejillas en

samblables entre sí a las que pueden acoplarse las piezas -
citadas en las reivindicaciones primera y segunda.

130 4a) JUEGO DIDACTICO, según reivindica---
ciones anteriores, caracterizado por disponer de piezas de
cierre de las cuadrículas de las rejillas y de los extremos
de las piezas sencillas y múltiples.

5a) JUEGO DIDACTICO.

135 Tal y como se ha descrito y reivindicado
en la memoria que antecede y para los fines en ella especi-
ficados.

Consta la presente memoria descriptiva de
seis hojas escritas a máquina por una sola de sus caras.

Madrid, 16 de Noviembre de 1.983

EL AGENTE OFICIAL.-

~~JOSE PONS TORRES~~

275795

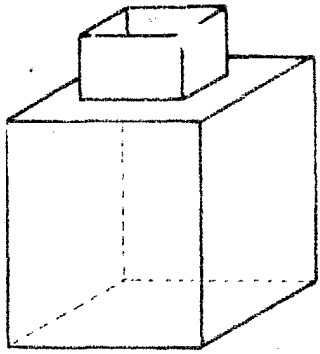


FIGURA - 1

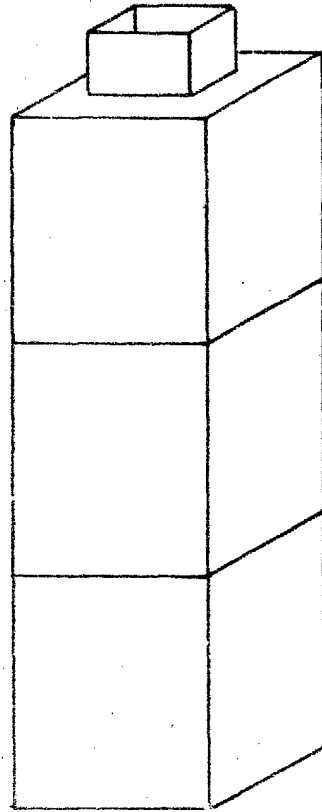


FIGURA - 2

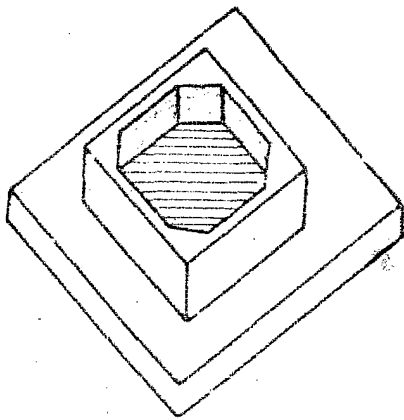


FIGURA - 4

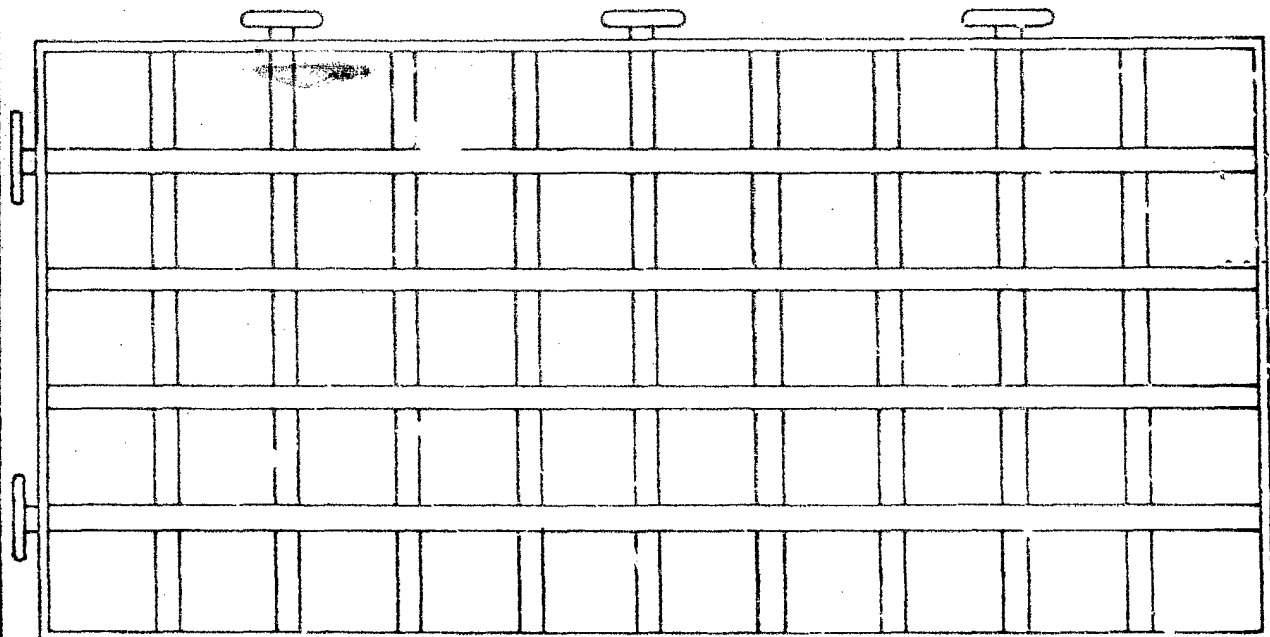
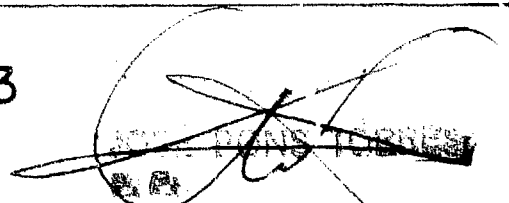


FIGURA - 3



ESCALA VARIABLE